

SUPERMARIO SAYS ...

EINLEITUNG

Dieses Dokument beschreibt das Projekt "SuperMario says ..." im Fach Systemnahe Programmierung an der DHBW Karlsruhe im Sommersemester '16 bei Prof. Lausen. Ziel des Projektes soll es sein, das Spiel Senso¹ in Assembler nachzuprogrammieren. Der Code soll auf einem Simulator des *8051-Mikroprozessors*² und simulierter Hardware laufen. Hierzu wird die *MCU 8051 IDE*³ genutzt.

Entwickelt wird das Projekt von den Studenten Jasper Bröker, Mario Kaiser und Dominik Schaufelberger.

SPIELPRINZIP SENSO

DIE ENTWICKLUNGSUMGEBUNG

MCU 8051 IDE

BESCHREIBUNG DER IDE

EINGESETZTE SIMULIERTE HARDWARE

GIT

DAS PROGRAMM

UNTERPROGRAMME

HAUPTSPIELSCHLEIFE

PSEUDOZUFALLSZAHLEN GENERATOR

FELD-SEQUENZ-GENERATOR

BENUTZEREINGABE

¹ [https://de.wikipedia.org/wiki/Senso_\(Spiel\)](https://de.wikipedia.org/wiki/Senso_(Spiel))

² https://en.wikipedia.org/wiki/Intel_MCS-51

³ https://en.wikipedia.org/wiki/MCU_8051_IDE

VERGLEICHEN DER BENUTZEREINGABE MIT DER SEQUENZ

KORREKTHEITS-ANZEIGE

IMPLEMENTIERUNG

BENUTZERTEST

FAZIT